

## Kígyó tanácsai mesélőknek II.



### Játékválasztás, szabályrendszerek

Az első lépés, ha mesélni akarunk, a megfelelő világ és szabályrendszer kiválasztása. Fontos, hogy legyen konkrét elképzelésünk arról, hogy milyen hangulatú meséket akarunk elmondani, és ehhez válasszuk ki a világot. Persze az is megoldás, ha egy nekünk tetsző játék hangulatát követjük. A lényeg az, hogy ne nagyon térjünk le a játék vagy az általunk kiválasztott útról. Ismerek valakit, aki pl. Dark Sunban az elején hagyományos fantasy szörnyeket mesélt, és később azt mondta, hogy már sajnálja, hiszen nem illettek bele a játékba.

Érdekes kísérlet lehet, ha teljesen elfogadjuk azt, amit a játék készítői leírtak, és pontosan követjük, vagy csak kis részeken térünk el tőle. Így a mesélő is idegenül forog az elején a világban, őt is érhetik meglepetések, és ez képes feszültséget teremteni. Például Kultban tényleg meghalhatnak a karakterek az első sarkon, vagy egy egész játékalkalom telhet el azzal, hogy a karakterek megláttak egy szörnyeteget. Ehhez persze türelmes és rugalmas játékosok is kellene. Itt kell megjegyezni egy kegyetlen, de fontos alapszabályt: Ha lehet, ne mentsük meg a karaktereket.

Ha valaki olyan helyzetbe került, hogy már nem tud megmenekülni, annak legyen vége. Persze ehhez be kell tartanunk egyéb szabályokat is: Ha egy játékos elszúrta valamit, adjunk neki még egy esélyt. Ne múljon a karakter élete kockadobásokon. Ne arra menjünk, hogy minél több karaktert nyírjunk ki (egyébként bizonyos játékokban, elsősorban horrorban, hasznos dolog megölni egy-két karaktert az elején). Akik meg akarják tartani a játékosait, ne öljenek karaktert az első 3-4 játékban. A szabályrendszert néha el szokták hanyagolni azon az alapon, hogy szerepjátékosok vagyunk, és az a jó, ha minél kevesebb a kockadobás. Pedig a véletlenek szintén képesek feszültséget teremteni, arról nem is beszélve, hogy a kockadobásnak hangulata van. A kockadobálás hozzátartozik a szerepjátékhoz, mint bármelyik más társasjátékhoz.

Ha saját világon mesélsz, válassz egy általános rendszert. Sokan úgy kezdenek a világkreáláshoz, hogy rendszert terveznek, pedig egy jó rendszer megtervezése rengeteg idő. Használd ezt az időt a világ megalkotására! Ha pedig már előre megírt világon játszotok, kövesd a szabályokat, nem véletlenül találták ki őket az alkotók.



Ha túl sok szabályt megváltoztatsz, a játék lényegét veszíted el. Ez persze a jól kitalált játékokra vonatkozik. Valószínű, hogy az első játékoknál nem fogsz egyetérteni néhány szabállyal, vagy a játékosok nem fognak egyetérteni veled. Kultban például durvának tűnhetnek a szabályok (értsd: nem túlságosan kidolgozottak), de itt több szerepe kell, hogy legyen a véletlennek, amitől izgalmassá válik a játék.

2001.06.29.

Szerző: Kardos Balázs

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely